

La ruptura de la cuarta pared

Eduardo Roig

Eduardo Roig Segovia es arquitecto por la ETSAM. Actualmente prepara su tesis doctoral en el departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica de la ETSAM, UPM, donde coordina el proyecto STÖY, *Sustainable Toy*. Es profesor de *Culture and Theory* en la IE School of Architecture de Segovia y coordinador en el CSCAE del proyecto europeo Educate, Environmental Design in University Curricula and Architectural Training in Europe. Dirige junto a Nieves Mestre el estudio Combo arquitectura.

Este artículo surge a partir de una comunicación presentada al XIII Congreso EGA de Valencia en mayo de 2010.

Los videojuegos son parte de nuestro presente: tanto su estética audiovisual como los procesos de interacción se han abierto camino en nuestro día a día. Todavía no hay forma de jugar a un videojuego sin ubicarlo en un lugar. De igual forma, el espacio específico de un juego nace del acto de jugar, desde el videojuego mismo. Los espacios digitales tan frecuentados por jugadores han cambiado y están cambiando nuestra noción de espacio y tiempo, igual que el cine y la televisión lo hicieron en el siglo XX (II. 6). Las innovaciones trascendentes que ha experimentado el cine han sido operadas en el soporte –incorporación del sonido, del color, de las tres dimensiones...– y en el guión,

menos dependiente del avance de la técnica y más pendiente de ordenar la historia que se pretende contar. Por el contrario, el guión no resulta la piedra angular en la gran mayoría de los videojuegos. Los fabricantes de videojuegos venden espacio. La arquitectura del juego se ubica en lugares que permiten sobrellevar la acción¹.

Los inventores del séptimo arte, los hermanos Lumière, nunca sospecharon la posibilidad de encontrar un espectador activo que visionara sus películas. Más allá de un individuo receptor de estímulos visuales –que más tarde también fueron sonoros, y más aún, coloreados–, el espectador de hoy está decidido a abandonar una estática ausencia de *interactividad* de un siglo. Todo indica que la décima posición del escalafón artístico que ocupa el videojuego va a cambiar su lugar en favor de la diecisiete. La integración total de las dos disciplinas se pone de manifiesto en videojuegos como *Heavy Rain*, donde la trama se sobrepone al espectáculo de la acción mecánica que provoca el simple hecho de apretar botones de forma más o menos acelerada –tiroteos pirotécnicos, sangre, vísceras...–.

La evolución del concepto de obra de arte o sencillamente de artefacto que va a ser fabricado para ser utilizado por un número ingente de personas tiene un punto de inflexión determinante en los años treinta cuando Walter Benjamin comienza a estudiar el concepto de reproducibilidad. En 1981, Jean Baudrillard afirma que la obra reproducida mediante la técnica se ha convertido, paulatinamente, en la obra que se concibe para ser reproducida. La reproducibilidad tecnológica –primero mecánica y después electrónica– implica la idea de repetición, entendida como réplica. En este sentido, Baudrillard, ratificando a Marshall McLuhan, suscribe la afirmación “el medio es el mensaje”. Lo relevante para entender correctamente el actual estado de las cosas es la naturaleza o la forma del propio medio (como se comunica) más que sus propios contenidos (lo que comunica).

Baudrillard, Jameson y Eco consideran los adelantos que se han producido en el cam-



1

po de las tecnologías de la reproducibilidad como determinantes del proceso de desarrollo por el cual se ha llegado a una situación de preponderancia general de la forma sobre el contenido. La era del signifiante frente al significado.

Este concepto, tan propio de la sociedad del espectáculo, es clave para comprender el papel desempeñado por los videojuegos en los 80 y 90, momento en que el carácter mecánico y casi automático de la acción, convertida en una sucesión de etapas a conquistar, relegaba el guión a un segundo plano. Al signifiante del videojuego se asocia el término *jugabilidad*. Un parámetro exclusivo de los videojuegos, que mide la complejidad



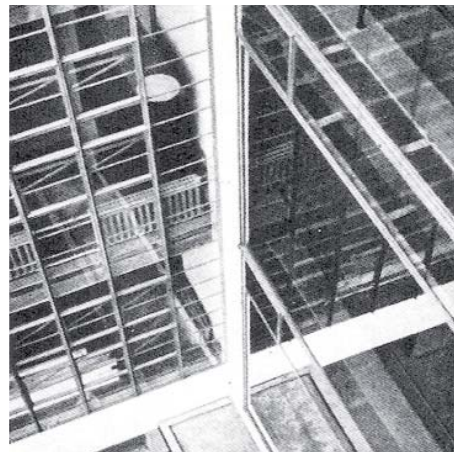
2



3



4



5



6

y sofisticación de interpretar la acción del juego por parte del jugador. Continuando con el símil cinematográfico, en vez de afirmar "la película es dura de ver" diríamos en este caso "la película es poco visionable". El diseño de la interfaz formal del juego debe permitir siempre una jugabilidad óptima y el despliegue plástico de los espacios donde transcurre la acción también debe apoyar este carácter "jugable" (Ils.4-5).

Si avanzamos en la senda de la reproducibilidad llegamos enseguida al concepto de serie. Sin duda es esta forma de producción cultural la que domina el mercado del videojuego. Los juegos más populares han desarrollado auténticas sagas de episodios a partir de la entrega del original. La repetición queda alterada por cambios generalmente insignificantes en las réplicas –clones, en el argot–. Esta clase de repetición resulta semejante, en ciertos aspectos, a la que Bruno Latour analiza en su breve estudio² sobre las pinturas religiosas precientíficas. Sin embargo a diferencia del régimen de representación prerrenacentista descrito por Latour en el que se insertaban las pinturas religiosas, la idea a retener es que hoy en día lo importante para el espectador no radica en lo que se repite en determinados ejemplares de una serie, sino más bien en las diferencias, en la forma en que esto se consigue.

La enorme diversidad de producto digital que encontramos en el mercado dispuesto a ser consumido proporciona un catálogo por menorizado de tipos arquitectónicos. Comparar un videojuego es comprar una arquitectura que se va a habitar, a perfeccionar y a transitar en todo su laberinto espacial, convirtiéndola en una circunstancia propia del individuo.

El paradigma digital de lo arquitectónico es el videojuego. La tecnología ha permitido que estas colecciones de lugares digitales se puedan recorrer de una manera interactiva y dinámica. La historia del videojuego es la historia de la representación del movimiento digital, y su analogía con la arquitectura del mundo tradicional o físico es nítida (Ils. 7-8). La carrera hacia la libertad plena de movimiento, superando la barrera tectónica

ca de la construcción –digital o física–, de para infinitos paralelismos entre la escena digital y la arquitectura física (Ils. 10-11). Sirvan como ejemplos los módulos tridimensionales que resolvieron el espacio del Hospital de los Inocentes de Brunelleschi (Florencia, 1419-1444) y configuraron, a su vez, un espacio isométrico que permitía el movimiento triaxial en Paperboy, Atari 1984. La disposición continua de lugares³ experimentada por Adolf Loos y su reflejo en la obra de Rem Koolhaas y otros miembros del expresionismo abstracto arquitectónico, mediante la introducción de pliegues en su arquitectura en perjuicio de las comunicaciones verticales clásicas, dieron lugar a espacios característicos de los escenarios de los videojuegos de acción: comparar la Terminal Internacional de pasajeros de Yokohama, FOA 1995, con Quake, ID Software 1996. Recordemos también los videojuegos primitivos con ausencia de movimiento (Dungeons & Dragons, 1974), basados en la narración y la arquitectura metafórica de C.N. Ledoux o R. Venturi. O muchos otros mecanismos para simular una realidad espacial que la técnica aún no permitía alcanzar.

Un minuto de vida en el trabajo, en el bar, en un tren, implica la interacción de varios ámbitos sociales que compiten de forma legal por hacerse con la exclusividad del usuario: suena el móvil, se enciende la alarma de e-mail recibido, alguien ha escrito en tu muro de facebook, tu hermano aparece conectado a Skype... La tecnología proporciona el soporte de todos estos sistemas espaciales, reinventándose a sí misma y transformando nuestros hábitos de conducta.

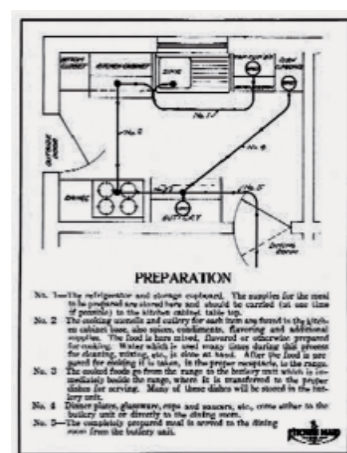
En la realidad alternativa desarticulada de los videojuegos, no se produce esa fricción entre espacios heterogéneos, no existe diferencia alguna entre lo físico y lo electrónico. La experiencia electrónica acapara la atención del jugador de forma tan intensa que se experimenta físicamente. El cuerpo somatiza fácilmente los estímulos que percibimos de la pantalla del ordenador. Paradójicamente, los videojuegos constituyen un recinto electrónico amurallado donde poder refugiarse. El espacio del videojuego es el único espa-

- 1 Portada para el catálogo de IKEA, año 2010. Nótese la inclusión de dos escenas de hikikomoris (aislamiento, en japonés) –adolescentes y jóvenes abrumados por la sociedad por sentirse incapaces de cumplir los roles sociales que se esperan de ellos–. Rehúsan abandonar la casa de sus padres encerrándose en una habitación. Esto acontece en las clases media-alta y alta, donde el joven posee cuarto propio, un lujo en Japón.
- 2-3 Spots publicitarios de la Wii, Nintendo, 2006
- 4-5 "Las señoritas de Avignon". Picasso, 1907
- "Bauhaus", Escuela de arquitectura y arte. Walter Gropius, 1919
- La traslación de las ideas cubistas de la pintura a la arquitectura, sustituyendo la concepción axial por la multiplicidad de puntos de vista
- 6 Pong, videojuego de la primera generación de videoconsolas, 1972
- 7-8 Optimización del movimiento en la cocina: "Preparación de alimentos" y "limpieza y restitución de menaje". Kitchen Maid, 1930

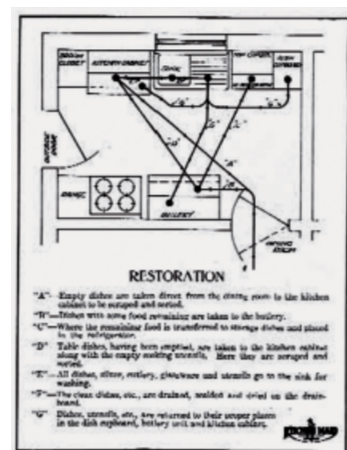
cio donde los móviles y los e-mails no te encuentran. No hay mensajes del otro mundo porque no existe el otro mundo. Los únicos mensajes vienen de otros jugadores. Las únicas noticias surgen del interior⁴.

El jugador inmerso en el videojuego no precisa caprichos materiales, relaciones sociales o arquitectura. El juego diluye la realidad física en la que vive, igual que disuelve el resto de construcciones del mundo. ¿Cuáles son los parámetros de estos nuevos espacios? ¿A qué prioridades prácticas y funcionales deberían apuntar? ¿Qué estrategias de diseño se derivarían de ello? (Il. 1).

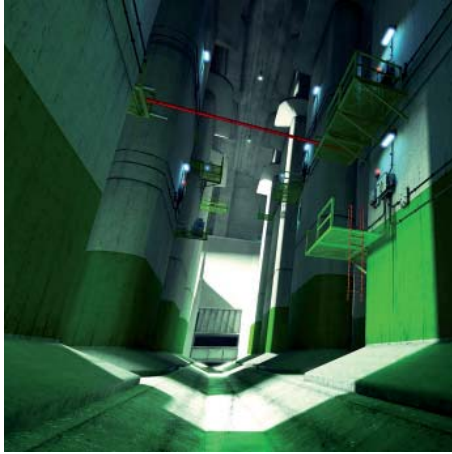
El paradigma de la evolución del movimiento se ha logrado al atravesar la cuarta pared



7



8



- 9 Mirror's Edge, desarrollado por EA Digital Illusions, 1998
- 10–11 Dancing stage. Plataforma de baile. Konami, 1998. Estudio anatómico. Leonardo Da Vinci, s. XV. Los videojuegos de baile sacaron fuera de la máquina el espacio de juego, situándolo en el espacio físico. El juego se libera de la mente y del movimiento de brazos y torso para desarrollar un movimiento integral de todo el cuerpo. Los gráficos de la pantalla son sólo un mero acompañamiento en el que un avatar representa los movimientos del cuerpo del jugador.

Referencias:

- 1 "Dogville" (Lars von Trier, 2003). La interpretación del guión –interfaz de nuestros videojuegos– tiene lugar en un pueblo del lejano oeste cuya única manifestación es la traza blanca de los muros en el suelo. Se prescinde del soporte, mostrando la interpretación del guión al desnudo.

- 2 Visualization and social reproduction: opening one eye whit closing the other... a note on some religious paintings, Picturing power, Londres. Latour B, 1985.
- 3 M. De Certeau, 1980. La invención de lo cotidiano, Universidad Iberoamericana, Departamento de historia, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México D.F. Nótese la manera de describir un lugar: mapa o recorrido.
- 4 "Gamespace, Space time play". Friederich von Borries, Steffen P. Walz y Matthias Böttger, Alemania. (Mark Wrigley, 2007).
- 5 Galileo es el programa europeo de radionavegación y posicionamiento por satélite. Lanzado por la Comisión Europea y desarrollado conjuntamente por la Agencia Espacial Europea, dota a la Unión Europea de una tecnología independiente del GPS estadounidense –que domina el mercado– y el Glonass de la Federación Rusa.
- 6 "Programa y modos de vida" Instrumentos de proyecto, vol. 6. Atxu Amán y Eduardo Roig, 2009.

–la pantalla–, conectando súbitamente la arquitectura de las dos realidades (Ils. 2-3). El número de "puentes" que unen estas dos realidades –física y alternativa– va en aumento: Wii, navegadores, aplicaciones Iphone... La información que desde la realidad alternativa se vuelca en la tradicional es cada vez más precisa. El sistema europeo de navegación por satélite Galileo⁵ –operativo en 2014– superará la precisión en la localización terrestre del GPS, permitiendo su aplicación a escala arquitectónica. ¿Será reemplazada la señalética de las ciudades por la información visual que nos proporciona de manera instantánea nuestro teléfono móvil? Los lugares que nos propone la realidad alternativa del silicio son creados con vocación de resolver un problema no tanto plástico como de orden táctico. La premisa incondicional que han de cumplir es dar forma legible a una interfaz que permita al jugador avanzar en el desarrollo de la acción (Il. 9). Vestir el lenguaje informático ingrático con un código plástico que lo haga inteligible a

los ojos del jugador. La arquitectura ficticia proporciona un soporte, organiza la información que recibe el jugador y recoge los estímulos de éste.

Alison y Peter Smithson manifiestan en el artículo "The new brutalism" la condición ética de la arquitectura y su falta de interés en la materialidad de sus proyectos:

"Nosotros no hacemos edificios, quiero decir, hay una diferencia fundamental. Lo que nosotros hacemos es algo para hacer con ellos, podrías llamarlo crudamente espacio, pero no es un edificio. Es algo que es parte de la ciudad. Nosotros no hacemos edificios... lo cual resulta extraño oír decir a un arquitecto".

Los Smithson entienden lo arquitectónico como soporte de flujos e interacciones sociales, como un vehículo de transferencia de la información individual y colectiva. Este testimonio recoge muy bien las cualidades de una vivienda del siglo XXI. Ya no es un lugar con un límite constructivo definido, es una entidad mental que actúa de interfaz de to-

dos los canales reales y virtuales significativos que interaccionan en el individuo⁶. Actualmente, la venta creciente de televisores 3D en EEUU y la incorporación de manera definitiva de las tres dimensiones en las salas de cine dejan patente la asimilación de esta nueva tecnología por el mercado. En poco tiempo, el cliente potencial tipo del arquitecto estará familiarizado con la tecnología 3D que ahora se emplea en el modelado de arquitectura simulada.

A propósito del modelado, ¿dónde van a parar todos esos prototipos vectoriales después de haber sido expuestos a los ojos del promotor o de un jurado? Sería sencillo reciclar esta arquitectura pixelada y devolverla al mundo al que pertenece para que fuera habitada por individuos de existencia virtual, que compusiera paisajes urbanos: que pasara a formar parte del espectáculo lúdico del videojuego. Sin duda alguna, el arquitecto generador de espacios, texturas, recorridos... tiene mucho que proponer en el dominio, apenas colonizado, de los videojuegos.

